por Knucol

> "Uma pessoa não pode ganhar uma coisa sem perder outra.
> Para obter algo, você precisa de alguma coisa do mesmo valor.
> Essa é a Lei da Conservação na alquimia.
> Naquele tempo, acreditávamos que essa era a verdade do mundo."
>
> Alphonse Elric

Fullmetal Alchemist é uma historia incrível, cheia de ação, bom-humor e uma pitada de drama, sobre heróis com um passado cheio de tristeza, mas com o coração cheio de coragem e alegria, vivendo em um mundo ideal para aventuras de RPG, um mundo cheio de mistérios, vilões e poderes bacanas.

E é por isso que a Elf's Lair orgulhosamente trás essa adaptação de Fullmetal Alchemist para o sistema Defensores de Tóquio 3ª edição.

Atenção: Se você não assistiu muitos episódios, ou de preferência, leu quase toda a série em mangá, que é mais rica que a série animada, aconselhamos que você não leia essa adaptação, para não estragar a sua diversão.

Índice

História

Edward e Alphonse Elric foram abandonados pelo seu pai e viram a morte da mãe muito cedo. Recorreram a uma técnica proibida da alquimia, tentando trazer sua mãe de volta à vida, mas falharam e pagaram um preço alto: Al perdeu seu corpo, restando apenas a sua alma, e Ed perdeu primeiro a sua perna e depois um braço para mandar a alma de seu irmão para uma armadura.

Depois de um tempo, Ed se tornou um Alquimista Certificado Nacionalmente e seguiu, juntamente com Al, em busca da pedra filosofal, a esperança deles de conseguirem seus antigos corpos de volta.

Os dois vivem em um país chamado Amestris, que lembra muito uma Europa no período moderno, com máquinas a vapor, engenhos e consideráveis avanços científicos. Amestris vive em guerra com muitos dos paises à sua volta, como foi o caso do já arrasado país de Ishvar, que depois de uma sangrenta e traumática guerra, foi completamente destruído, e seus habitantes, os ishvarites, uma raça de homens de pele morena e olhos vermelhos, quase que extinta.

Mas também há povos que convivem pacificamente com Amestris, como o distante Xing, um país de cultura oriental que fica depois do longo Deserto do Leste.

A Alquimia

Historicamente, a alquimia foi uma espécie de ciência que buscava a pedra filosofal, a transformação de metal em ouro e um remédio que pudesse curar todos os males. Alguns livros diriam que ela é a mãe da química moderna, embora possuísse muito misticismo e superstição.

Dentro do universo de FMA, a alquimia é quase isso, mas com algumas alterações, que a deixam mais atraente e poderosa. Para um rpgísta, poderia ser definida como uma mistura de química com magia, tanto que, para compreender melhor a alquimia de FullMetal Alquemist, seria interessante ler sobre termodinâmica e fusão nuclear. É, RPG e mangá também são cultura!

Em FMA, os alquimistas são considerados pessoas incríveis, capazes de invocar vários poderes e magias com efeitos os mais variáveis efeitos. Mas nem tudo é perfeito. Para isso eles necessitam de uma matéria, massa que será transformada e de um círculo de transmutação, uma forma geométrica complicada e diferente para cada magia, que deve ser desenhada, geralmente com giz ou carvão e estar em contato tanto com a matéria tanto com o alquimista. Um círculo só pode ser usado uma única vez e depois perde a sua capacidade.

A alquimia de FMA funciona de acordo com certas leis e regras, sendo a principal delas, a Lei da Conservação, também chamada de Troca Equivalente.

Regras: Alquimistas

As mudanças de regras, as novas magias e as novas vantagens não são muitas e só funcionam com personagens que possuam o kit "alquimista", próprio desta adaptação e que é diferente do kit "alquimista" encontrado no Manual do Aventureiro.

Leia com atenção, pois essas alterações de regra são muito importantes.

Círculos de Transmutação

Em mundos onde existem habilidades mágicas, elas normalmente são invocadas quando o mago recita suas palavras mágicas. Em outros mundos, através de gestos e sinais com as mãos, mas, em Fullmetal Alchemist, para invocar qualquer magia, vantagem ou ataques baseados em Poder de Fogo, é necessário, para o alquimista, traçar um círculo de transmutação.

Conhecer um círculo de transmutação é conhecer a magia. Se um personagem conhece a magia, é porque ele, simplesmente, sabe fazer o seu círculo e sabe quais os materiais necessários.

O tempo para se traçar o círculo é de um turno para cada ponto de focus da magia, igual ao custo de pontos da vantagem ou, para ataques de PdF, um turno para ataques iguais a 5 pontos em PdF, ou menos, ou dois turnos para ataques baseados em PdF com mais de 5 pontos.

Vantagens que precisam de círculo de transmutação:

- Ataques com PdF
- Área de batalha (2)
- Ataque especial (1 ou +)
- Deflexão (1)
- Energia extra (1 ou 2)
- Forma alternativa (2 ou 4)
- Invisibilidade (2)
- Levitação (2)
- Paralisia (1)
- Poder oculto (1 a 5)
- Posseção (2)
- Reflexão (2)
- Telepatia (2)
- Teleporte (2)
- Tiro carregável (2)
- Tiro múltiplo (2)
- Toque de energia (1)

Personagens com a vantagem Aceleração conseguem fazem o círculo de transmutação em um turno a menos. O personagem também pode arriscar e fazer um teste de Habilidade para desenhar o círculo mais rapidamente. A habilidade sofre, durante o teste, um redutor igual à quantidade de turnos que se queira acelerar, ou seja, para fazer um círculo que demoraria 3 turnos em apenas 1 turno o personagem teria que fazer um teste de Habilidade com redutor de -2. Caso o personagem falhe em seu teste ele perde os turnos gastos. Se acelerou uma magia de 3 turnos para fazer em apenas 2, mas teve uma falha no teste, então o personagem perde dois turnos. É uma manobra muito arriscada, mas, interessante. Em ambos os casos, usando Aceleração ou fazendo o teste de Habilidade, o tempo do desenho é no mínimo de 1 turno, sempre.

Todas as magias necessitam de círculo de transmutação, mas nem todas as vantagens. Consulte a tabela ao lado para mais informações.

Observação: O círculo só é necessário nas devidas vantagens e em ataques de Poder de Fogo caso a origem de tal poder seja através da alquimia. Um personagem alquimista que ataque com seu PdF usando um revolver não necessita de círculo de transmutação. O mesmo vale para qualquer outro caso de vantagens que sejam produzidas de outra maneira e não por alquimia, como voar com asas naturais, ter telepatia através do poder da mente e aí por diante. Depende do mestre regular até onde os personagens podem ter vantagens que não necessitem de círculos.

Caminho Alquímico

O alquimista não usa mais os seis caminhos convencionais, mas no lugar deles ele possui um novo caminho, chamado apenas de "Alquimia" ou de "Caminho Alquímico".

As magias ainda funcionam da mesma maneira que antes, com uma única diferença: o seu custo de focus do caminho da alquimia será igual ao maior valor de focus exigido pela magia, assim, uma magia que necessite de Água 6 e Ar 3 irá custar Alquimia 6 para o alquimista.

Caso um alquimista tente usar uma magia sem ter todos os pontos necessários no caminho Alquimia, a magia ainda pode dar certa. Para isso, faça um teste do caminho Alquimia com um redutor igual à quantidade exigida de focus que alquimista não possui. Assim, para um personagem com Alquimia 4 realizar uma magia que necessite de Alquimia 6, como Terremoto, ele faria um teste em Alquimia com redutor de -2 (6 – 4 = 2). Assim, se o personagem tirar 1 ou 2 em seu teste, ele consegue um sucesso. Se tirar mais que isso, uma falha, lembrando que ele também pode ganhar bônus nesse teste caso possua perícias ou vantagens que concedam bônus para testes.

Agora, caso ocorra uma falha, algo errado vai acontecer. Pode ser que a mágica simplesmente não funcione, pode ser que dê um resultado errado, inesperado ou até alguma coisa mais grave e terrível!

Matérias

Para usar qualquer poder alquímico, seja através de magia, vantagem ou Poder de Fogo, além do círculo de transmutação, é necessário também a matéria-prima que será transformada, afinal, a transformação é a base da alquimia e, por tanto, necessários para a magia funcionar.

Os materiais necessários e as quantidades certas devem ser decididos pelo mestre e sempre têm a ver com o resultado desejado. Por exemplo, se o personagem fosse utilizar PdF com dano de veneno, talvez fosse necessário usar ervas venenosas e água dentro do círculo de transmutação. E para a vantagem possessão, talvez fosse necessário algo mais macabro, como sangue, frascos com veneno e, quem sabe, até caveiras!

Caso seja usado material errado ou em quantidade errada, o efeito final será algo inesperado. Poderá surgir uma magia totalmente nova, pode ter um efeito ruim, totalmente errado e inverso e até, se o erro for muito grande, materiais de fora, incluindo o próprio alquimista, podem ser sugados para dentro da magia.

Os alquimistas não precisam decorar todos os materiais de todas as magias. Eles costumam anotar isso em seus caderninhos de anotações.

Por mais que as matérias possam parecer serem difíceis de serem encontradas, como as necessárias para fazer um corpo humano, como será visto logo a baixo, todas podem ser encontradas muito facilmente, simplesmente conhecendo a composição química até mesmo das coisas mais comuns encontradas na cozinha de qualquer casa.

Magias

Todas as magias do Manual 3d&t são permitidas para alquimistas, exceto desejo, ressurreição e outras que o mestre julgar inapropriadas.

As magias que tenham Clericato ou Paladino como exigência não necessitam mais dessas vantagens, mas agora precisam do dobro de pontos no caminho Alquimia para o efeito normal e são extremamente raras, e quando eu digo "extremamente raras", subentende-se muito, muito, muito raras, inclusive magias iniciais, como Cura Mágica.

Magias que necessitem de telepatia continuam a necessitar de telepatia, mesmo que o mestre não permita telepatia como habilidade psíquica para personagens jogadores, o que é muito aconselhável. Mas mesmo assim, a vantagem Telepatia pode ser considerada, como dito antes, uma técnica de alquimia, necessitando de círculos e matéria.

As magias que necessitem de alguma perícia continuam a necessitar normalmente dessa perícia. Simples, não?

O custo e duração continuam funcionando da mesma maneira, mas alcance da magia agora funciona somente ao toque, ou seja, tanto a matéria (o alvo) quanto o alquimista devem estar tocando o círculo de transmutação.

Nota: O alcance funciona somente ao toque em casos onde o alvo é considerado a matéria necessária da magia, como na magia Raio Desintegrador, ou seja, em casos onde o alvo não é considerado a matéria necessária, a magia pode ser jogada a distância, logo ele não funciona somente ao toque, mas de acordo com as regras normais da magia. Mas mesmo assim, uma vez que o alvo não é o material, o material usado ainda deve estar em contato com o círculo de transmutação.

Novas Magias

Algumas das magias aqui descritas são campos muito grandes e estão dividas em outras magias derivadas, cada uma diferente, com seus próprios materiais e círculos de transmutação, ou seja, mesmo conhecendo uma magia derivada da transmutação humana, não significa que o alquimista conhece todas as magias de transmutação humana!

As magias aqui descritas e muitas outras já existentes no Manual 3D&T podem ser subdivididas em outras magias menores ou em outras derivações.

- Transmutação humana – Todas as magias que interferem no ser humano, inclusive magias de cura, pertencem à transmutação humana, incluindo a ressurreição, se ela fosse possível.

  Magias referentes à transmutação humana não podem ser desfeitas com Cancelamento de magia.

- Quimerismo - Alquimia 4; Custo: Padrão; Duração: Permanente. Materiais: Dois ou mais seres vivos.

  A magia de quimerismo permite ao alquimista criar quimeras, seres que misturam habilidades de seres diferentes. Seres que estejam conscientes e que desejem resistir ao quimerismo têm direito a um teste de resistência.

  Quando a magia é executada, o alquimista deve fazer um teste de Habilidade ou Alquimia, à escolha do mestre.

  Caso obtenha um resultado positivo, surgirá um novo ser com as vantagens e desvantagens de todos os seres envolvidos e com as características combinando os pontos mais altos de cada um.

  Assim, ao transmutar por alquimia um lagarto (F 0, H 3, R 1, A 0, PdF 0 e regeneração) com um lobo (F 3, H 2, R 2, A 3, PdF 0 e Fúria), teremos um novo animal (F 3, H 3, R 2, A 3, PdF 0, regeneração e fúria).

  Caso o resultado seja negativo os seres envolvidos podem simplesmente morrer em um amontoado de restos dilacerados e sangue. Ou então pode ser que surja um novo ser, com apenas as desvantagens e combinando os pontos de características mais baixos dos seres envolvidos no quimerismo. O quimerismo envolvendo seres humanos é algo terminantemente proibido pelo exército (o que não impede o próprio exército de praticar).

- Homunculi - Alquimia 5; Custo: Padrão; Duração: Permanente. Materiais: Uma pedra filosofal, 35 litros de água, 25 kg de carbono, 4 litros de amônia, 1,5 kg de óxido de cálcio, 800 gramas de fósforo, 250 gramas de potássio, 250 gramas de sal, 100 gramas de salitre, 80 gramas de enxofre, 80 gramas de magnésio, 25 gramas de flúor, 5 gramas de ferro 3 gramas de silicone, 3 gramas de silício e 1,5 gramas de manganês.

  Ao construir um ser humano em torno de uma pedra filosofal, temos um homúnculo, um ser humano totalmente artificial, dotado apenas de mente e corpo, mas sem a alma.

  Dependendo das magias e círculos usados na confecção de um homúnculo, ele pode apresentar poderes sobre humanos.

  Também existem variações dessa magia, inclusive sem a pedra filosofal, criando assim um corpo vazio, pronto para receber a mente de uma outra pessoa.

- Reparar - Alquimia 1 ou mais; Custo: Padrão; Duração: Permanente. Materiais: Apenas o que será reparado. Caso algo esteja faltando, será necessário algum material feito da mesma substância e na mesma quantidade.

  Reparar é uma magia utilizada para consertar qualquer coisa inclusive armaduras vivas. Dependendo do que será reparado, a exigência de focus em alquimia e o custo de PMs pode ser maior ou menor.

  Inicialmente, calcule 1 ponto em Alquimia para cada 50cm ou 10kg a serem reparados, mas esse cálculo pode ser alterado pelo mestre, caso necessário.

- Transmutação de metal – Alquimia 1 ou mais; Custo: Padrão; Duração: Permanente. Material: O metal a ser transmutado.

  A transmutação de metal, como o próprio nome já diz, é uma magia capaz de transformar metais, como ferro em ouro, ou prata em chumbo.

  Como regra opcional, a quantidade final de metal transmutado pode ser variável, dependendo do tipo de metal usado como material. Consulte a velha Tabela Periódica e leve em consideração o número atômico de cada metal (o mesmo valeria para transmutar qualquer elemento em outro, mas usando sua magia própria). Se quisermos transmutar titânio (número atômico 22) em rutênio (44), precisaríamos usar de uma quantidade de titânio igual ao dobro da quantidade desejada de rutênio. Dentro do mesmo cálculo, precisaríamos de 100kg de ferro (26) para conseguir apenas 33kg de ouro (79). Seguir essa regra pode ser meio cansativo, se usada constantemente, então caso o mestre queira adiantar as coisas, ele pode simplesmente trabalhar na proporção de um para um.

  Por motivos óbvios, essa magia é muito rara e secreta.

  Calcule 1 ponto de alquimia necessário para cada 10kg de metal.

- Transmutação de alma - Alquimia 2; Custo: Padrão; Duração: Permanente. Material: O corpo com a alma e o corpo vazio.

  A magia de transmutação de alma permite ao alquimista transportar a alma de alguém, de um corpo para outro, seja estes corpos feitos de carne e osso, armaduras metálicas ou vasos de barro.

  O círculo de transmutação desta magia deve ser desenhado com sangue em alguma parte específica (e de preferência, secreta) do corpo vazio, que será ocupado pela alma. Essa magia é altamente secreta.

Novas Vantagens

- Material alternativo (1 pt) – O personagem é capaz de encontrar e descobrir materiais alternativos para as mais variadas magias, especialmente aquelas que necessitem de matéria exótica ou escassa.

- Circulo único (1 pt) – Normalmente, quando um círculo é utilizado, ele perde o seu poder mágico e não serve mais para nada. Mas a vantagem círculo único altera essa regra, permitindo que um círculo não se desgaste e possa ser usado quantas vezes for necessário. Um personagem com círculo único também pode usar qualquer círculo que estiver em contato, mesmo que não tenha sido ele quem o desenhou, mas caso o círculo seja desconhecido, o uso incorreto de material e a quantidade insuficiente de pontos em Alquimia pode trazer efeitos terríveis. Veja anteriormente, em “caminho alquímico” e em “matéria” para maiores detalhes sobre os prováveis efeitos.

- Círculo pessoal (1 pt) – Através dessa vantagem, a matéria (alvo) não precisa estar em contato com o círculo, mas deve estar dentro do campo visual do alquimista.

- Círculo aprimorado (1 pt) – O personagem que comprar essa vantagem deve escolher uma magia que seu personagem conheça. Agora, sempre que usar essa magia, ele terá um bônus de +2 de focus em Alquimia. O mestre não deve permitir que o personagem escolha uma magia que ele não conheça ou que possa ser apelativa. Essa vantagem pode ser comprada mais vezes, tanto para aumentar o bônus da mesma magia quanto para dar o mesmo bônus para outras magias.

- Círculo fiel (1 pts) – Essa vantagem garante ao personagem o mesmo efeito das vantagens Círculo Único e Círculo Aprimorado, mas para apenas uma magia, escolhida na lista de magias conhecidas pelo personagem. Caso o personagem compre, mesmo que futuramente, a vantagem Círculo Único, ele passará a ter essa vantagem para todas as magias e Círculo Aprimorado apenas para a magia escolhida, agora com um bônus de +1 de focus em Alquimia, mas apenas para esta magia. O mesmo acontece se o personagem com Círculo Fiel comprar a vantagem Círculo Aprimorado, tendo ela ativa para todas as suas magias. Ele continuará com Círculo Único funcionando com a magia escolhida e um bônus de +1 em Alquimia. Caso o personagem compre, com o tempo, as duas vantagens, Círculo Aprimorado e Círculo Único, ele as terá funcionando para todas as magias de sua lista. Nesse caso a vantagem Círculo Fiel se transformará em Círculo Aprimorado, cedendo o bônus de +2 de focus no uso da magia anteriormente escolhida.

- Conhecimento verdadeiro (5 pts) – Quando um personagem paga um pedágio ao ser conhecido como Conhecimento Verdadeiro, ele passa a conhecer parte da "verdade por trás da verdade". Esse pedágio é em forma de alguma parte do corpo do personagem, seja algum membro, um órgão interno ou até o corpo inteiro. Personagens jogadores devem discutir com o mestre para decidir que parte do corpo ele pagará de pedágio.

  Ao obter o verdadeiro conhecimento, o personagem ganha inúmeros benefícios. Ele ganha as seguintes vantagens: material alternativo, círculo único e círculo pessoal de graça, além de não precisar mais fazer círculos de transmutação. Agora basta juntar as mãos e pensar no círculo, olhar para o material e em apenas um turno a magia acontecerá.

Novos Kits

- Alquimista (0 pts) – Restrições: nenhuma; Vantagens: pode comprar a perícia ciências por apenas 1 ponto. Desvantagens: nenhuma. Pontos de vida e pontos de magia: Rx4.

  Como já foi dito anteriormente, as regras, magia e as vantagens já descritas valem apenas para personagens que possuam este kit alquimista.

  O alquimista alguém que, através de muito estudo e prática, é capaz de lançar magias que mudam a composição ou o arranjo da matéria.

- Alquimista nacional (1 pt) – Restrições: nenhuma; Vantagens: pode comprar a perícia ciências por apenas 1 ponto, patrono (exército); Desvantagens: nenhuma. Pontos de vida e pontos de magia: Rx5.

  O alquimista nacional funciona da mesma maneira que o alquimista, a diferença é que ele recebe o Exército de Amestris como patrono, que trás, ao mesmo tempo, grandes benefícios e desvantagens.

  O quando se torna um alquimista nacional, o personagem recebe um codinome que tenha a ver com o alquimista, com seu corpo ou suas habilidades, e um relógio de bolso feito de prata. Esse relógio identifica o portador como alquimista nacional e é muito importante por isso. Alquimistas nacionais têm direito a fundos de pesquisa, acesso a tecnologias nacionais, informações de pesquisas e informações confidenciais. Um exemplo é o acesso à Biblioteca Nacional, com todo seu imenso acervo de livros e informações, mas restrita apenas para alquimistas nacionais.

  A desvantagem é o fato de ter que seguir todas as ordens do exército, seja ela qual for. Ir contra o exército e seus superiores pode trazer sérias conseqüências, desde perder o título de alquimista nacional, até a pena de morte, em casos mais graves. Por causa dessa submissão ao exército, os alquimistas nacionais são chamados de "cães do exército" e odiados em muitos lugares.

  Alquimistas nacionais devem jurar seguir três regras: Obedecer ao Exército, não fazer transmutação humana e não transmutar metal em ouro.

Regras: Outros

Agora serão apresentadas novas regras, mas que não tem a ver diretamente com a alquimia. Serão vistas novas vantagens, itens e acessórios.

Novas Vantagens Únicas

- Armadura viva (0 pts)

  Armaduras vivas são armaduras comuns que receberam, através de alquimia, uma alma, que pode ser racional ou irracional.

  Armaduras recebem a vantagem única Construto, com todos os seus benefícios e defeitos. A única diferença é que armaduras vivas não podem recuperar pontos de vida através de conserto por alguém que possua a perícia Máquinas. Em Fullmetal Alchemist, armaduras vivas só podem recuperar pontos de vida caso sejam consertadas por algum alquimista através da magia Reparo, encontrada nesta adaptação.

  Armaduras vivas, assim como construtos, não precisam respirar, se alimentar ou dormir. Não possuem mais todos os sentidos, apenas a visão e a audição e um tato triste, sentindo o toque, mas não o prazer.

  Durante o processo de transmutação da alma, um pequeno círculo alquímico é desenhado com sangue em alguma parte secreta da armadura. Esse círculo será como um selo que prenderá a alma no corpo e caso seja destruído, a alma da pessoa se desprende da armadura e vai para o outro mundo, de onde ninguém retorna.

  Destruir este círculo é a única maneira de matar definitivamente uma armadura. Mesmo que ela seja feita em pedaços, se o símbolo ainda permanecer inteiro, a armadura pode ser reconstruída por alquimia e continuará viva como antes.

- Homúnculo (1 pt)

  Um homúnculo é um ser humano artificial, dotado apenas de corpo e mente, e criado em torno de uma pedra filosofal.

  Homúnculos recebem as vantagens Regeneração e Construto, que funcionam normalmente, com seus benefícios e restrições.

  Eles também recebem a desvantagem Dependência (pedra filosofal). A pedra fica no lugar onde deveria estar o coração e caso a pedra seja tirada do corpo do homúnculo, ele deverá o quanto antes ou sofrerá os efeitos. Essa dependência, ao contrário do normal, não precisa ser saciada dia-a-dia, precisa apenas cuidar pra que nenhum personagem poderoso retire a pedra de seu lugar: o peito do homúnculo.

  Homúnculos como personagens jogadores podem desequilibrar a aventura, portanto são indicados apenas para NPCs.

- Quimera (0 pt)

  Uma quimera é o resultado da fusão de dois ou mais seres vivos.

  As regras de criação de quimeras já foram apresentadas e explicadas na magia Quimerismo. Leia-a para obter mais informações.

  Com a permissão do mestre, quimeras podem possuir qualquer vantagem, desde que com coerência e bom-senso.

Pedra Filosofal

A pedra filosofal é um item supremo, capaz ignorar a lei da troca equivalente e de realizar todos os sonhos de um alquimista. A pedra filosofal pode ser encontrada tanto em forma sólida, como uma gema vermelha, quanto como um líquido escarlate.

A fabricação de uma pedra filosofal é misteriosa e macabra, envolvendo a morte de muitos seres humanos para conseguir pequenas quantidades. Uma pedra filosofal perfeita nunca se esgota, mas não se tem notícia de alguma pedra perfeita que tenha sido criada. Pedras imperfeitas existem, embora raras e caríssimas. Uma pedra perfeita não dura para sempre, com o seu uso ela se desgasta e acaba sumindo.

Uma pedra filosofal imperfeita tem uma carga igual a 7d6+15. Ao usar uma pedra filosofal, o personagem não precisa de matéria para a alquimia e não gasta pontos de magia. Os pontos de magia que deveriam ser gastos são tirados da carga da pedra filosofal.

Ao lançar uma magia utilizando uma pedra filosofal, o alquimista ganha um bônus temporário de 1 de focus em Alquimia.

Automail

Em Fullmetal Alchemist, um mundo cheio de guerras e perigos, é comum que alguém perca partes do corpo e, como as magias necessárias para devolver essas partes perdidas são secretas e quase desconhecidas, muitas pessoas, mesmo alquimistas, acabam ficando sem as partes do corpo perdidas.

Para resolver esse problema, a ciência de Amestris criou os automails, acessórios mecânicos, conectados cirurgicamente com o sistema nervoso do usuário. A cirurgia para ligar um automail é extremamente dolorosa, fazendo até mesmo os homens mais fortes gritarem e chorarem de dor. Depois da cirurgia, a pessoa passa um bom tempo com febres altíssimas e tossindo sangue e só estará totalmente reabilitando dentro de 1 a 3 anos.

Essa cirurgia é extremamente difícil e perigosa, mas pode ser feita com um teste normal de habilidade por alguém que possua a perícia Medicina ou a especialização Cirurgia.

Um automail é considerado um construto e quando quebra, precisa ser reparado por alguém que tenha a perícia Máquinas ou a especialização Mecânica. Caso o personagem faça ele mesmo a manutenção de seu automail, passando óleo nas engrenagens e apertando os parafusos com chaves de fenda normais (olha o roleplay), o automail pode agüentar um tempo a mais sem precisar da revisão de alguém com a perícia ou especialização necessária.

Automails não trazem nenhuma benefício ou restrição a extras, mas em termos de jogo, podem ter várias serventias por serem feitos de metal. Claqo que, quando estiver criando o personagem, o jogador (ou o mestre) pode dar alguns pontos a mais de força, armadura ou qualquer outra coisa, pensando no automail do personagem. Talvez o personagem possua um ataque especial com o automail ou então o automail dele seja tão bom que seja considerado uma arma especial.

Fichas dos Personagens

As fichas que serão apresentadas correspondem ao início do mangá. Com o decorrer do mesmo, os personagens, especialmente Edward e Alphonse, evoluíram e aumentaram a sua força e seu poder. Na última página também há uma ficha de jogador, pronta para ser impressa e usada em sua campanha de Fullmetal Alchemist.

- Edward Elric
  F 1, H 3, R 2, A 2, PdF 0, Alquimia 3, PVs 10, PMs 10
  Aliado (Alphonse), protegido indefeso (Winry), conhecimento verdadeiro, alquimista nacional (patrono: Exército), código de honra dos heróis, devoção (restaurar o corpo do irmão e o próprio), adaptador, mestre (sensei Izumi).

  Conhecido como Fullmetal Alchemist, ou apenas Ed, Edward luta junto com o irmão para encontrar um meio de conseguir seus corpos de volta. A magia alquímica que ele mais usa é Aumento de Dano, para fazer com que uma lâmina de aço surja em seu automail ou então para criar uma lança do chão. Ed possui dois automails: seu braço direito e sua perna esquerda são feitos de aço. Ed odeia, e muito, que o chamem de baixinho, nanico, anão ou algo do tipo.

- Alphonse Elric
  F 4, H 2, R 3, A 5, PdF 0, Alquimia 2, PVs 12, PMs 12
  Aliado (Edward), protegido indefeso (Winry), alquimista, código de honra dos heróis, devoção (restaurar o corpo do irmão e o próprio), modelo especial, armadura viva (construto), mestre (sensei Izumi).

  Al, como é chamado pelo irmão, tem uma armadura viva como corpo, pelo mesmo motivo que o irmão tem os automails. Ele é um ano mais novo que seu irmão e, mesmo sendo uma armadura viva e sendo muito maior e resistente que o irmão, ainda se comporta como o caçula. Al se sente muito mal por ser uma armadura. Ele quer crescer, dormir, e comer novamente e precisa de seu corpo de carne e osso para isso.

- Roy Mustang
  F 2, H 3, R 4, A 3, PdF 5 (fogo), Alquimia 4, PVs 16, PMs 16
  Alquimista nacional (patrono: Exército), círculo fiel (PdF), Fetiche (luva), ponto fraco (luva molhada), devoção (tornar-se o novo Furher).

  O coronel Mustang, conhecido com o Flame Alchemist, é uma pessoa misteriosa e intrigante. Mustang não está no posto de coronel à toa. Ele é um homem que age de maneira fria e calculista, mas que por dentro é uma pessoa bondosa e muito inteligente. Roy usa uma luva especial, com um círculo alquímico desenhado e de um tecido especial, que, através de atrito, pode produzir pequenas faíscas, mas o suficiente para usar o poder que lhe dá a alcunha de Flame Alchemist. Seu objetivo no exército é se tornar o furher, a mais alta patente.

- Winry Rockbell
F 0, H 2, R 1, A 0, PdF 0, Alquimia 0, PVs 4, PMs 4
Genialidade, aparência inofensiva, perícias: mecânica e medicina.

Winry é uma amiga de infância e Ed e Al. Seus pais morreram na guerra contra Ishvar, mas tentando a ajudar o triste povo através da medicina. Winry herdou deles tanto a bondade quanto a habilidade.

- Scar
F 3, H 2, R 3, A 3, PdF 0, Alquimia 2, PVs 15, PMs 15
Círculo aprimorado (raio desintegrador), insanidade (homicida), devoção (matar todos os alquimistas nacionais).

Ninguém sabe o seu verdadeiro nome, mas o exército o chama de Scar (cicatriz, em inglês) por causa da enorme cicatriz em forma de "x" que tem no meio do rosto. Durante a guerra entre Amestris e Ishvar, Scar perdeu o irmão. Desde então ele perdeu parte da sanidade e passou a caçar todos os alquimistas nacionalmente certificados dizendo agir em nome de sua religião e de sua deusa, Ishvara. Ele usa constantemente a magia Raio Desintegrador para matar as suas vítimas.

- Lust
F 1 (corte), H 3, R 3, A 3, PdF 0, Alquimia 2, PVs 15, PMs 15
Homúnculo (regeneração, construto, dependência), membros elásticos, aparência inofensiva, especialização: sedução.

Lust (luxúria, em inglês, um dos pecados capitais) tem esse nome por ser como a própria luxúria, bela e fatal. Lust é dona do poder conhecido como lâmina suprema, fazendo com que todos os seus dedos cresçam e se fiquem afiados.

- Glutony
F 4, H 2, R 3, A 4, PdF 0, Alquimia 0, PVs 15, PMs 15
Homúnculo (regeneração, construto, dependência), Insano (canibal).

Glutony (gula), embora não precise de se alimentar, adora comer, principalmente se for para comer seres humanos. Além disso ele també é forte, com uma força igual a sua fome.

- Envy
F 1, H 4, R 3, A 3, PdF 0, Alquimia 1, PVs 15, PMs 15
Homúnculo (regeneração, construto, dependência), superpoder (transformação).

Envy (inveja), é, junto com Lust, Glutony e outros homúnculos, parte de um grupo macabro chamado de Oroboros. Envy possui o poder de se transformar a sua forma física através da magia Transformação. Se você não possui o manual U.F.O. Team e não sabe como funcionam super poderes, considere a magia como uma habilidade natural, gastando 1 ponto de magia por uso.

Agradecimentos

Enfim, o fim. Foi bem divertido fazer mais essa adaptação. É um trabalho meio cansativo às vezes. Principalmente em sábados de tarde. Mas é bem gostoso ficar sentado pensando em regras, tentando equilibrar as coisas, não sendo mau de mais ou bom demais. É um trabalho e tanto, cheio de pesquisas e mais pesquisas no Manual 3D&T, em outras adaptações, em outros livros e em edições de mangá e episódios de anime. Mas no fim de tudo é gratificante.

De primeiro, eu queria agradecer os criadores do Fullmetal Alchemist, que eu não faço idéia de quem sejam, ao Cassaro e a toda galera que criou o 3D&T, ao Bdot e ao JR, parceiros de RPG, vídeo-game e futebol, e ao Coringa, por mostrar pro Batman que é melhor ser chamado de palhaço do que de boiola.

É isso aí. Aproveitem o jogo!

RPG – Fullmetal Alchemist – 3D&T

Nome:________________________________	Tipo de dano de força:_______________
Raça:____________________ Sexo: _______	Dano de poder de fogo:______________
Força: OOOOO.OOOOO.OOOOO	Pontos de Vida
Habilidade: OOOOO.OOOOO.OOOOO	OOOOO.OOOOO.OOOOO.OOOOO.OOOOO
Armadura: OOOOO.OOOOO.OOOOO	Pontos de Magia
Resistência: OOOOO.OOOOO.OOOOO	OOOOO.OOOOO.OOOOO.OOOOO.OOOOO
Poder de Fogo: OOOOO.OOOOO.OOOOO	Pontos de Experiência:
Alquimia: OOOOO.OOOOO.OOOOO	OOOOO.OOOOO.OOOOO.OOOOO

Vantagens	Desvantagens

Perícias	Itens
	Dinheiro:______________________________

Magias conhecidas	Observações e anotações